

# **DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE**



**VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ**

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

**FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ**

FACULTY OF FINE ARTS

**ATELIÉR VIDEO**

STUDIO OF VIDEO

**LIVE LOW FRAMERATE**

LIVE LOW FRAMERATE

# **DIPLOMOVÁ PRÁCE**

DIPLOMA THESIS

**AUTOR PRÁCE**

AUTHOR

**VEDOUCÍ PRÁCE**

SUPERVISOR

**BcA. BARBORA VRZÁKOVÁ**

**Mgr. MARTIN MAZANEC, Ph.D.**

**BRNO 2018**

## **OBSAH:**

**TEXTOVÁ ČÁST**

**s. 5 – 8**

**OBRAZOVÁ ČÁST**

**s. 9 – 11**

# TEXTOVÁ ČÁST

## 1. Úvod

Ve své diplomové práci se zabývám tématem „dívání se“ a zprostředkováváním pohledu skrze digitální technologie, zejména přes internet. Společnost si nějak tak zvykla na neustálou přítomnost takzvaných CCTV kamer na městských náměstích, parkovištích, v bankách a obchodních centrech. Pole nějakým způsobem sledovaných míst je ovšem daleko širší. Také mě překvapilo, kolik streamů z naprosto nečekaných míst se dá najít online. Není problém se z pohodlí vlastního domova podívat do kuchyně kolumbijského bistra, japonského holičství či italského kostela. Stream probíhá nepřetržitě a divák je tak ve svém pohledu omezen pouze nastavením kamery a případně časovým pásmem konkrétní země. Vzhledem k tomu, že u jednotlivých streamů jsou uvedeny jen omezené informace, nejsme schopni definovat „kdo je ten, co se dívá“, proč, a jaký je vůbec důvod ke sledování dané lokace.

Celá situace, kdy v nějakém úsporném frameratu sleduji scénu naprosto vytrženou z kontextu, mi vlastně přijde zábavná a děsivá zároveň. Moje diplomová práce, kterou jsem podle časosběrného snímání kamery nazvala Live Low Framerate, je jakousi reakcí na tyto bizarní aspekty sledování veřejného prostoru.

## 2. Kamery online

Jednoduchým způsobem, jak se podívat na pár náhodných kamerových streamů online, je navštívit některou z webových „shromažďoven“. Jde o stránky, které „sbírají“ nejrůznější přenosy ze CCTV kamer a organizují je v rámci jednoduché struktury, takže člověk snadno vyhledává podle zeměpisné lokace, či typu místa, které ho zajímá. Mezi tyto velké „zprostředkovatele“ patří například stránky [www.earthcam.com](http://www.earthcam.com) nebo [www.opentopia.com](http://www.opentopia.com). Největším zdrojem je pak [www.insecam.org](http://www.insecam.org), která v současnosti shromažďuje globálně přes 18.000 streamů. (Jen tak mimochodem, Česká republika je navzdory svojí velikosti na šestém místě v počtu lokalizovaných streamů - za Spojenými Státy, Japonskem, Francií, Itálií a Tureckem).

Některé streamy jsou takto dostupné díky nekvalitnímu zabezpečení, jiné jsou poskytované k dívání se i jinde na internetu. Nicméně díky tomu, že kromě streamu samotného a názvu města už webové stránky neposkytují moc dalších informací, díváme se na videa téměř bez jakéhokoliv kontextu, což považuji za podstatný moment při uvažování o tématu zprostředkovaného pohledu. Divák pozoruje pohled na pole, kde se neděje absolutně nic, a klade si otázku, proč by vůbec někdo chtěl takový záběr sledovat. Pokud dál pátrá, možná zjistí, že jde pravděpodobně o pozorování spravované lesníky, kteří hlídají výskyt nebo chování nějaké zvěře.

Podobně se dají najít pohledy do přírody, které mají při dívání se na ně navodit nějaký uklidňující a relaxační pocit. Podobně asi jako když si někdo na dobrou noc pustí zvuky moře. Vše ale záleží na ochotě a zvědavosti diváka zjišťovat další podrobnosti.

Při samotném hledání informací o fungování těchto webových shromažďoven jsem narazila na zajímavou historii webu Insecam. Výše uvádím, že daná stránka momentálně nabízí přes 18.000 streamů. Z nalezených článků jsem ale zjistila, že v roce 2014 Insecam nabízel přes 73.000 streamů. Ve značné části šlo o záznamy z čistě soukromých kamer, zabírajících běžné obývací pokoje a ložnice. Administrátoři Insecamu v odpovědi na kritiku svojí činnosti uvedli, že stránka měla sloužit jako výstraha a upozornění na problém nezabezpečených systémů.<sup>1</sup>

---

1

A Creepy Website Is Streaming From 73,000 Private Security Cameras. *Gizmodo* [online]. 6. 11. 2014. [cit. 15.04.2018] Dostupné z: <https://gizmodo.com/a-creepy-website-is-streaming-from-73-000-private-secur->

Nicméně bych nechtěla, aby na moji práci bylo nahlíženo jako na kritiku snadno zneužitelného sledování lidí. To, co mne spíše zajímá, je onen „pohled někam“ a jeho zprostředkování online. Fakt, že nám někdo jiný poskytuje v určitém omezení možnost dívat se na naprosto jiná místa.

### 3. Kontextualizace práce

Samotná problematika pohledu a vidění patří k základním filozofickým tématům. Nejčastěji se v tomto směru odkazuje na francouze Michela Foucaulta, který zkoumal vztahy mezi dohledem, věděním a mocí - viz například jeho kniha *Dohlížet a trestat*. Současný veřejný prostor se přirovnává k panopticonu – vězení s kruhovitým půdorysem, navržené britským filosofem Jeremy Benthamem, na jehož koncept Foucault ve své práci odkazuje. Cely onoho vězení jsou postavené kolem dokola a v centru kruhu je věž dozorců. Důležité je, že vězni nejsou schopni poznat, kdy jsou a nebo nejsou sledováni, což platí právě i pro současný veřejný prostor.

Řada umělců, která se zajímá o vztah mezi sledováním a veřejným prostorem, vystupuje v roli kritiků, upozorňujících na problém kamerových systémů, instalovaných ve zneužívaném jménu bezpečnosti a všeobecného blahobytu. Sledování a reakce na obavy ze ztráty soukromí se v uměleckém světě vyskytují již slušnou dobu a v roce 2011 SF MoMA a Tate Modern věnovaly tématu sledování souhrnnou výstavu s názvem “Exposed: Voyeurism, Surveillance, and the Camera Since 1870”.

Z tvůrců, kteří využívají přímo kamerové streamy stojí za zmínku například Jill Magid a její projekt z roku 2004, *Evidence Locker*<sup>2</sup>. V něm umělkyně spolupracovala s policií a zástupci městské hlídky v Liverpoolu, kde je nejširší kamerový systém v Anglii. Magid se nechala průmyslovými kamerami za pomoci policie natáčet v určitých pózách a dokonce i poslepu navigovat městem.

Také mne zaujal projekt *Surveillance Panorama Projects* švýcarského umělce Julese Spinatsche. Ten tvoří pomocí pečlivě naplánovaného časosběrného snímání velké obrazy, skládající se z jednotlivých obdélníkových fragmentů, z nichž každý byl pořízen v trochu jinou dobu. Kurátor Moritz Neumüller ve třicátém čísle časopisu *Fotograf* přiřadil tuto sérii děl k historické tradici, kterou nazval „bezpilotní fotografie“<sup>3</sup>. Ta zaštiťuje všechny techniky, které umožňují fotit snímky bez obsluhy člověka – od fotoaparátů navigovaných holuby až k surveillance kamerám, které fungují v rámci nějakého předem naprogramovaného módu.

---

1655653510

Peeping into 73,000 unsecured security cameras via default passwords | CSO Online. *CSO / Security news, features and analysis about prevention, protection and business innovation*. [online]. Copyright © 2018 IDG Communications, Inc. [cit. 15.04.2018]. Dostupné z: <https://www.csoonline.com/article/2844283/microsoft-subnet/peeping-into-73-000-unsecured-security-cameras-thanks-to-default-passwords.html>

U.S. still No. 1 for unsecured security cameras | CSO Online. *CSO / Security news, features and analysis about prevention, protection and business innovation*. [online]. Copyright © 2018 IDG Communications, Inc. [cit. 15.04.2018]. Dostupné z: <https://www.csoonline.com/article/3017560/security/us-still-1-for-unsecured-security-cameras-creepy-site-linked-to-over-5-700-in-us.html>

2

Evidence Locker. *Evidence Locker* [online]. [cit. 15.04.2018] Dostupné z: <http://www.evidencelocker.net/>

3

Moritz Neumüller. Jules Spinatsch. *Fotograf*. #30 eye in the sky. Praha: Fotograf 07 z.s., 2002, str.44-46. ISSN 1213-9602. [cit. 15.04.2018]

Relevantnější jsou ovšem samozřejmě příklady práce se zprostředkovaným pohledem. Velmi zajímavá mi přijde například tvorba italského umělce Paola Ciria, zejména třeba jeho projekt *Street Ghosts*, ve kterém „vyřízl“ postavy zachycené na Street View a nalepil je v životní velikosti na místo, kde byli původně zachyceni Googlem.

Zábavný je také projekt *Postcards from Google Earth* amerického umělce Clementa Vally. Ten sesbíral záběry terénů zachycených Googlem, vytiskl je a následně znovu fotografoval po tom, co dané printy různě ohnul a tvaroval.

Celkově samotné Google Maps jsou výborným příkladem zprostředkovaného pohledu, čehož kromě spousty umělců využili také například vývojáři několika webových her, postavených čistě na Street View.<sup>4</sup> Jednou z takových her je třeba *Pursued*, kde je hráč bez jakýchkoliv informací „vyvržen“ na náhodnou světovou lokaci a má za cíl se v co nejkratším čase na místě zorientovat a pomocí vodítek, jakými mohou být státní poznávací značky a nápisy na obchodech, zjistit, v jakém městě či vesnici se nachází.

Velmi zajímavé projekty tvoří průzkumná agentura Forensic Architecture, kterou zaštiťuje Goldsmith, University of London.<sup>5</sup> Její pracovníci jsou architekti, umělci, filmaři, vědci, právníci i archeologové, a ve svých vyšetřováních využívají veřejně dostupných vizuálních materiálů jako podkladů k digitálním rekonstrukcím vyšetřovaných událostí. Čistě o současné problematice sledování skrze CCTV kamery psal ve své bakalářské práci student Západočeské univerzity v Plzni, Petr Šrámek.<sup>6</sup> V práci píše, že rutinní sledování veřejného prostoru bývá obhajováno jakožto prostředek k zajištění snížení kriminality a dá se tak mluvit o „prodloužené ruce zákona“. Pokud přejdu možné „big brother“ konspirační teorie, které téma sledování veřejného prostoru chtě-nechtě doprovází, přijde mi praxe Forensic Architecture jako zajímavý způsob, jak podobné materiály využívat.

#### 4. Moje diplomová práce

Moje studium na Fakultě výtvarných umění se vesměs neslo ve znamení častého ježdění na stáži a měnění ateliéru. V prvním ročníku bakalářského stupně jsem začala na grafickém designu, pokračovala přes zlínskou kreslenou animaci a dva studijní pobyty Erasmus+ až do magisterského stupně na Ateliér video, kde nyní studium zakončuji.

Nikdy jsem se nesoustředila cíleně na konkrétní médium, obor ani téma, nicméně postupně se některé věci začaly v mé tvorbě vyskytovat více než jiné – zejména to byla forma ilustrace a také zájem o audiovizí a pohyblivý obraz.

Zároveň mne před pár měsíci pedagog partnerské univerzity ve skotském Dundee, Scott Myles, příhodně upozornil na fakt, kterého jsem si do té doby sama nevšimla – a to, že na pozadí obou mých projektů, na kterých jsem na studijním pobytu pracovala, se objevuje téma pohledu. V jedné práci šlo o tři obrazy, na kterých jsem znázornila pohledy mnou nejčastěji navštěvovaných lokalit onoho

4

Top 10 Google Maps games of all times – Geoawesomeness *Home* – *Geoawesomeness* [online]. Copyright © Geoawesomeness 2018 [cit. 15.04.2018]. Dostupné z: <http://geoawesomeness.com/10-top-google-maps-games-of-all-times/>

5

Forensic Architecture – Home. *Forensic Architecture – Home* [online]. Copyright © [cit. 15.04.2018]. Dostupné z: <http://www.forensic-architecture.org/>

6

ŠRÁMEK, Petr. *Proměny panoptismu mezi moderní společností a společností dohledu*. Plzeň, 2016. [cit. 15.04.2018] Dostupné z: [https://otik.zcu.cz/bitstream/11025/24820/1/Bakalarska\\_prace\\_Petr\\_Sramek.pdf](https://otik.zcu.cz/bitstream/11025/24820/1/Bakalarska_prace_Petr_Sramek.pdf)

skotského města. Druhá práce byla o porovnávání leteckých snímků země s makro fotografiemi „hardwarových vnitřností“, jako byly základních desky a čipy.

Když jsem nad tím začala přemýšlet, došlo mi, že téma pohledu se v mé tvorbě dá snadno najít v dalších dílech z minulých let. Ve třetím ročníku jsem se společně se spolužáky účastnila workshopu na téma „tělo / pohyb / tanec“, v rámci kterého jsem na brněnských tramvajových zastávkách tajně natáčela lidi, kteří čekali na příjezd svojí linky. Následně jsem získaný materiál sestříhala do finální video kompilace.

V pátém ročníku jsem pro změnu vytvořila sestřih ze záběrů Google Street View, ve kterých jsem se vydávala po stopách vlastních dávných vzpomínek a využívala při procházení města jak domácího pohodlí, tak limitace přístupu do různých lokalit a nemožnosti odhalit tu „správnou odpověď“.

V mojí diplomové práci se tedy střetává forma ilustrace s tématem pohledu. Na začátku práce na projektu jsem zvažovala možnost editování reálných kamerových záznamů, ale brzy jsem od toho upustila.

Ilustrace je pro mě přitažlivější. Nabízí zajímavé možnosti, jak pracovat s popisností. Konkrétně u Live Low Framerate jsem chtěla vytvořit vlastní prostory a zároveň do záběrů vložit určitou ironii, která celou problematiku sledování zprostředkovaného obrazu bez kontextu doprovází.

Sledujeme minimalistické příběhy, o kterých se nikdy nedozvíme víc, protože jsme omezeni jediným pohledem průmyslové kamery. Zároveň si trochu škodolibě užíváme fakt, že nikdo neví, že se díváme právě my. Můžeme najít online záběry z míst, která jsou skutečně diskutabilní z hlediska soukromí jednotlivce a zároveň místa, na kterých pořizování takového záznamu vůbec nedává smysl, protože na něm zkrátka není nic vidět, protože v obrazu překáží náhodný objekt, protože je špatné počasí a nebo je prostě jiné časové pásmo a v záběru je tma. Zároveň občas narazíme na situace, se kterými bychom se za „standardního“ provozu v daných lokalitách jen těžko setkali. Náhodou jsem takto byla „digitálním svědkem“ úklidu plaveckého bazénu.

Samotná práce se skládá z pěti minimalisticky animovaných ilustrací „pohledu někam“. Výběr míst zobrazených v animacích byl ovlivněn několika faktory. Chtěla jsem nakreslit typy prostorů, které se skutečně daly najít online a zároveň v nějakém ohledu působily bizarně. Určitou roli sehrály i lokality, ve kterých se sama pohybuji nebo jsem s nimi přišla v minulosti do styku.

Zvolila jsem lokalitu rozsáhlé korporátní kanceláře, městského parku, kostela, plaveckého bazénu a opuštěného dvora.

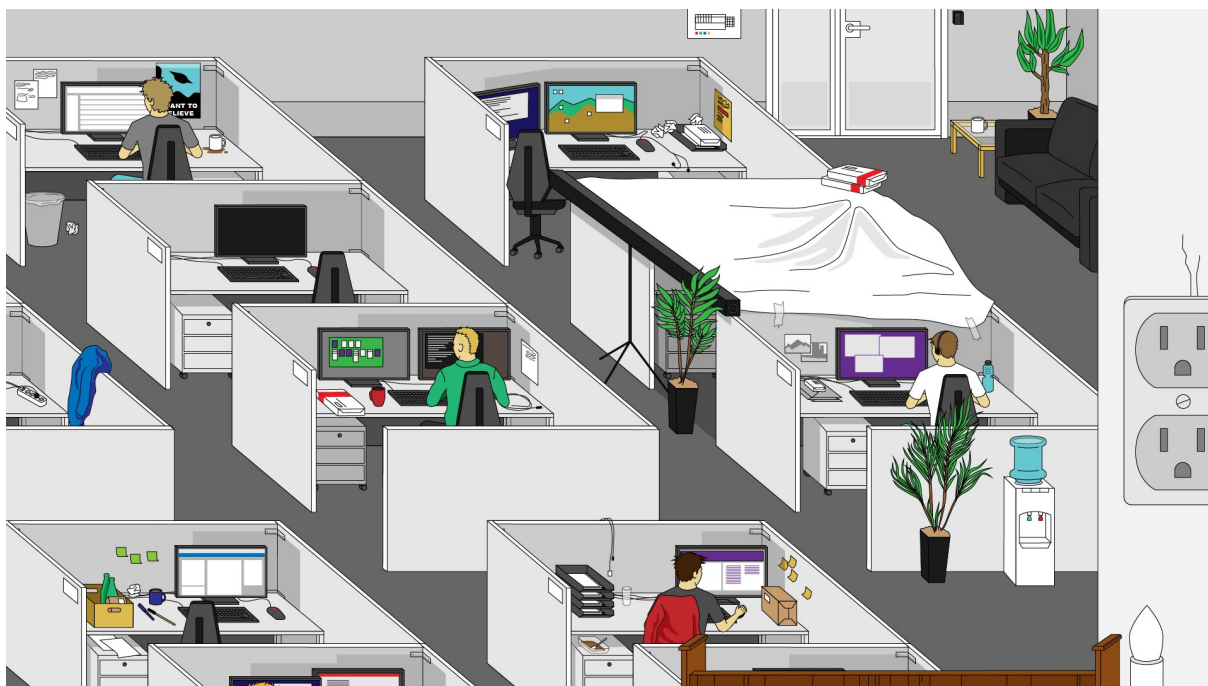
Využití animace v nízkém frameratu (jeden snímek za dvě vteřiny) mi v tomto případě přišlo jako přirozené řešení. V některých obrazech skutečně neprobíhá žádný děj a tak jsem v jednotlivých snímcích začala zlehka měnit světlo a šum - podobně, jako můžeme pozorovat u reálných záznamů CCTV kamer.

Baví mě, jak jednotlivé obrazy působí v různých kombinacích vedle sebe. Divák v nich může hledat souvislosti či naraci, ovšem bez možnosti nalezení „správného rozkódování a rozuzlení“.

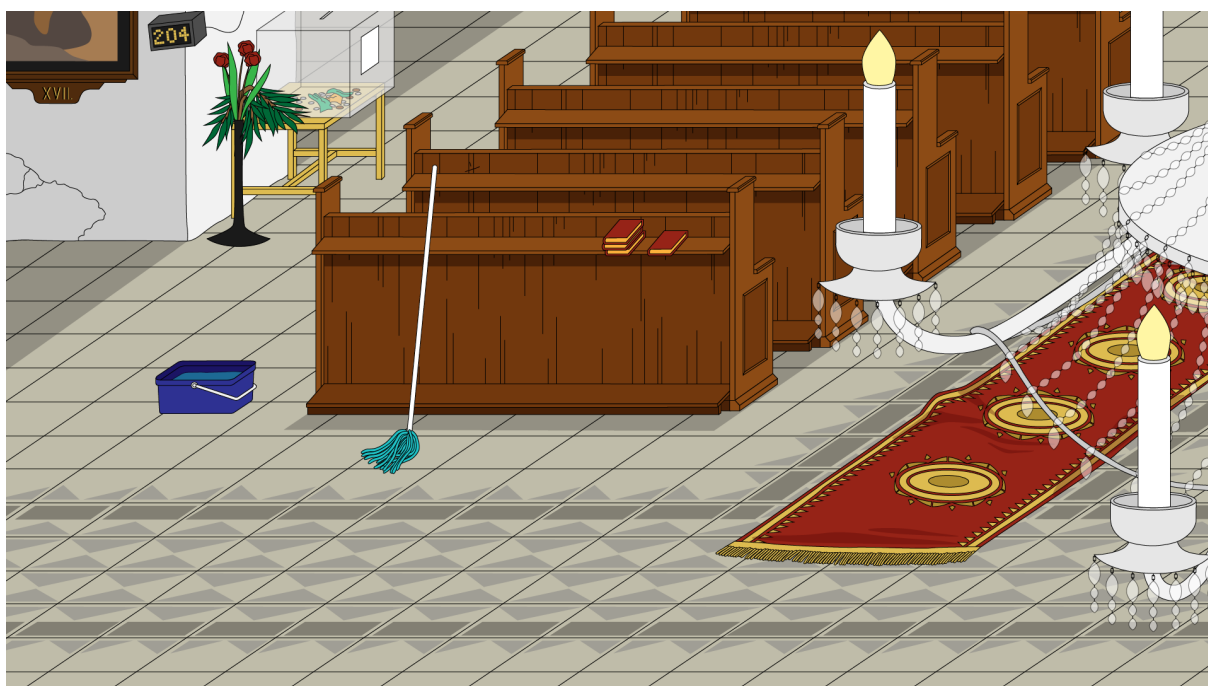
Co se týče instalace práce, zatím se přikláním k řešení, které by umožňovalo zobrazení několika animovaných obrazů pohromadě, přičemž by se ilustrace v nějakém intervalu měnily.



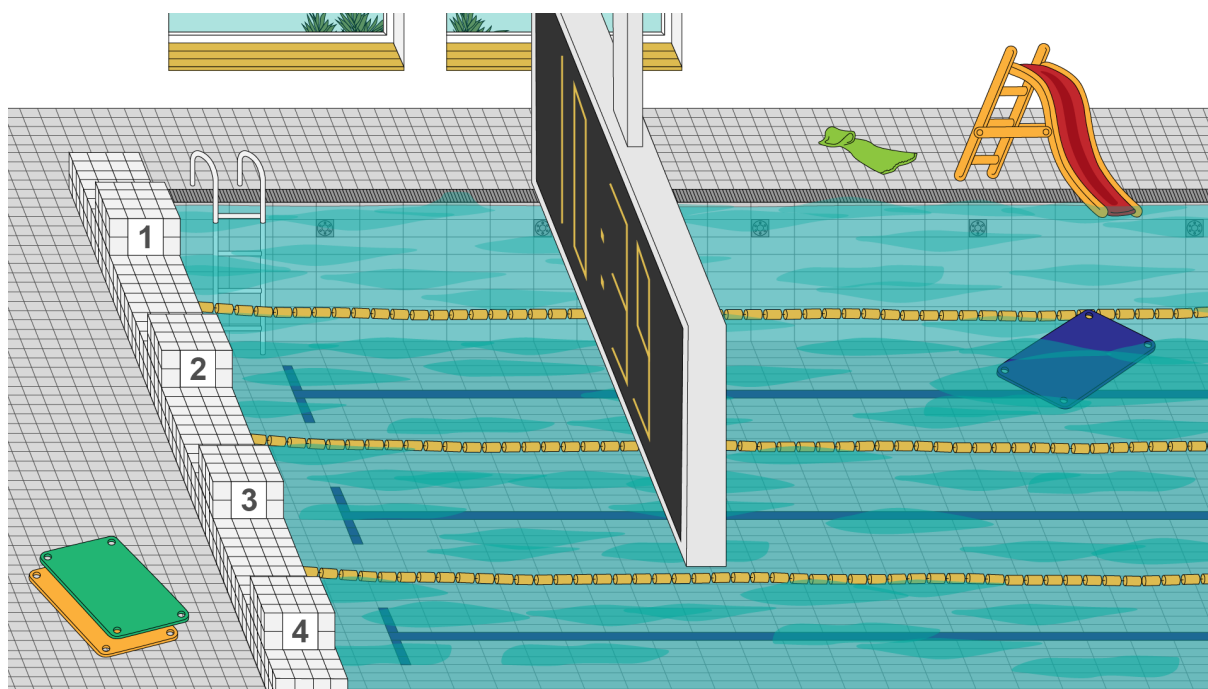
## OBRAZOVÁ ČÁST



*Korporát, vektorová ilustrace, 2018*



*Kostel, vektorová ilustrace, 2018*



*Bazén, vektorová ilustrace, 2018*



*Dvůr, vektorová ilustrace, 2018*



*Park*, vektorová ilustrace, 2018